Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor

Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273 - **dias úteis**
10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

DCJS2 1703

Dreamcast

Distribuidor Oficial

ECOFILMES

São João da Madeira

VIDEOSYSTEM

F1 WORLD GRAND PRIX

for Dreamcast

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

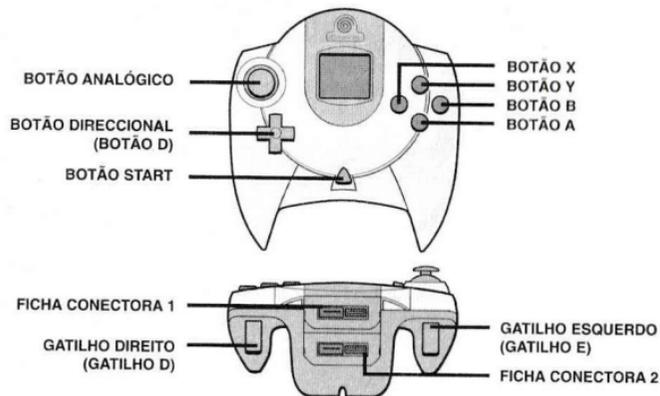
USAR O COMANDO

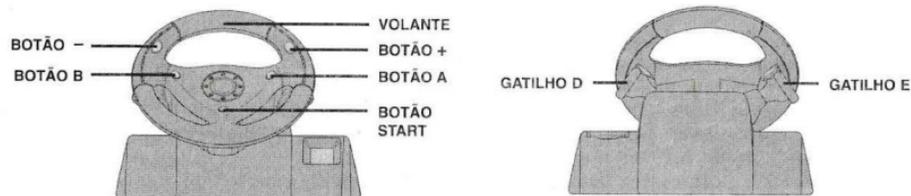
A configuração do Comando da Dreamcast e do Race Controller pode ser fixada em TIPO - A, TIPO - B ou ADAPTADA. Para regular o parâmetro, escolhe SYSTEM no ecrã de SELECÇÃO DE MODO para ser accionado o menu OPÇÕES DE SISTEMA. Escolhe CONTROLLER para serem mostradas as seguintes selecções:

Tipo A - Usa o Gatilho Direito para acelerar e o Gatilho Esquerdo para travar. Estas funções permitem-te um controlo preciso sobre os carros de Fórmula 1.

Tipo B - Os Comandos são os mesmo que nos outros jogos de corrida existentes.

Adaptado - O comando também pode ser adaptado conforme as tuas preferências.

COMANDO DREAMCAST

	TIPO A	TIPO B
Botão Analógico	Conduzir	Conduzir
Botão START	Pausa	Pausa
Botão X	Mudanças (redução)	Travar
Botão Y	Alternar Vistas de Câmara	Alternar Vistas de Câmara
Botão A	Mudanças (aumento)	Acelerador
Botão B	Vista de Câmara Traseira	Vista de Câmara Traseira
Gatilho D	Acelerador	Mudanças (aumento)
Gatilho E	Travão	Mudanças (redução)

RACE CONTROLLER

	TIPO A	TIPO B
Volante	Conduzir	Conduzir
Botão – (Menos)	Mudanças (redução)	Travão
Botão + (Mais)	Mudanças (aumento)	Acelerador
Botão A	Alterar Vistas de Câmara	Alterar Vistas de Câmara
Botão B	Vista de Câmara Traseira	Vista de Câmara Traseira
Botão START	Pausa	Pausa
Gatilho E	Travão	Mudanças (redução)
Gatilho D	Acelerador	Mudanças (aumento)

Para voltar ao ecrã de Título, prime o Botão START enquanto manténs a pressão nos Botões A e B.

VIBRATION PACK

O Vibration Pack (vendido em separado) pode ser ligado à ficha Conectora 2 do teu comando. O Comando vibrará quando o carro deslizar ou passar por cascalho. Prime o Botão START enquanto manténs a pressão nos Botões A, B, X e Y do teu Comando. Isto fará recolocar a função de Vibração, fazendo-te voltar ao Ecrã de Título.

* *O Vibration Pack não pode ser usado com o Race Controller.*

VISUAL MEMORY (VM)

O Cartão Visual Memory (vendido em separado) permite-te gravar e carregar dados da corrida. Enquanto jogas o jogo, o mapa de percurso, número de voltas, classificação e velocidades são indicados no Ecrã Visual Memory.

* *Se a Visual Memory não estiver correctamente colocada no comando ou não houver memória disponível suficiente, não poderás gravar dados.*

1. INICIAR O JOGO

INICIAR O JOGO

Este jogo é para 1 ou 2 jogadores. Antes de ligares (ON) a Dreamcast, liga o comando ou outro equipamento periférico nas portas do comando da Dreamcast. Coloca o CD F1 World Grand Prix para Dreamcast na posição correcta e prime o Botão Power.

** Não toques nem movas o Botão Analógico nem os Gatilhos D/E do Comando ou do Volante nem as Alavancas E/D do Race Controller quando ligares (ON) a Dreamcast. Fazê-lo pode interromper o processo de iniciação do comando, provocando o seu mau funcionamento.*

Prime o Botão Power para iniciar o jogo. Quando aparecer o Ecrã de Título, prime o Botão START, accionando o Ecrã de SELECÇÃO DE MODO.

ESCOLHER IDIOMA

Escolhe SYSTEM no ecrã SELECÇÃO DE MODO e segue para o ecrã OPÇÕES DE SISTEMA. Escolhe LANGUAGE que te permite escolher entre as versões em língua Inglesa, Francesa, Alemã e Espanhola.

ESCOLHER O MODO DE JOGO, EQUIPA, CONDUTOR E CIRCUITOS

Do menu de Selecção de Modo, podem ser escolhidos os seguintes modos de jogo diferentes:

SELECÇÃO DE MODO

SINGLE RACE (Corrida Única): Participas na Corrida Final do Grande Prémio de F1 de 1998.

CHAMPIONSHIP (Campeonato): Conquista as 16 corridas para te tornares num campeão mundial.

TIME ATTACK (Corrida Simples): És o único piloto na pista, concentrado em treinar o percurso. O teu treino será ainda mais eficaz se escolheres competir com um Carro Fantasma.

MATCH RACE (Corrida de Desafio): Dois jogadores podem competir entre si.

SYSTEM (Sistema): Usado para adaptar os itens INDICADOS no ecrã e também ajustar as funções de SOM e COMANDO

FILE MENU (Menu de Ficheiro): Escolhe este menu para repetir corridas gravadas e carregar dados do Carro Fantasma ou parâmetros de carro da VM .

ESCOLHER EQUIPA

Escolhe a tua equipa dentre as 11.

ESCOLHER CONDUTOR

Escolhe um dos dois condutores da tua equipa.

OPÇÕES DE CONDUTOR

Quando tiveres escolhido o teu piloto, podes escolher entre as seguintes opções:

- **Skill** (Habilidade): *Novice* (Inexperiente) / *Expert* (Perito)
  Inexperiente é para as pessoas com pouca ou nenhuma experiência.
  Perito para os que querem experimentar um sentimento mais realista da dinâmica do carro.

- **CPU:** Escolhe o nível de IA (inteligência artificial) dos carros: *Easy (Fácil) / Normal / Hard (Difícil) / Super Difícil.*
- **Acceleration** (Aceleração): Se estiver ON, as funções do acelerador são reguladas automaticamente para que os pneus do carro não derrapem (só no Nível Inexperiente)
- **Braking** (Travagem): Se estiver ON, o carro travará automaticamente quando se aproximar duma curva. (só no Nível Inexperiente).

ESCOLHER CIRCUITO

Escolhe um dos 16 circuitos.

OPÇÕES DE CORRIDA

As opções seguintes permitem-te escolher as condições da corrida.

- **Laps** (Voltas): Fixa o número de voltas numa corrida : 3 / 6 /12 / Metade / Completo
- **Weather** (Tempo): Escolhe entre Sol / Parcialmente Nublado / Nublado / Chuviscos / Chuva / Aleatoriamente (o tempo mudará durante a corrida)
- **Flags** (Bandeiras): Se estiver ON, as bandeiras que regulam uma corrida de F1 entram em funcionamento.
- **Pit In** (Abastecimento): Se estiver ON, o teu combustível começa a esgotar-se e as condições dos teus pneus deterio-ram-se ao longo da corrida.
- **Car Damage** (Danos no Carro): Se estiver ON, o carro sofrerá danos durante a corrida. Isto afectará o seu rendimento.
- **98 Events** (Momentos 98): Se estiver ON, os momentos mais espectaculares das corridas de 1998, como por exemp-lo, o recorde das qualificações dos pilotos, recordes de desistências, paragens nas boxes e avarias de motor serão ultra-passados. (Esta opção só está disponível em corridas de 6 ou mais voltas).
- **Safety Car:** Se estiver ON, aparece um safety car diante do carro em primeiro lugar até a pista ficar limpa depois de ocorrer um acidente.

** Conforme o modo, os nomes de itens de menu podem ser diferentes e alguns itens não estarão disponíveis para escolha.*

**** Depois de saíres deste menu, o ecrã indicará todas as opções que escolheste.***

ANTEVISÃO DA PISTA

Prime o Botão A para iniciares a Antevisão da Pista. Prime de novo o Botão A para aparecer o menu Bastidores.

ADAPTAR O TEU CARRO

BASTIDORES

Podes alterar os parâmetros do teu carro para regular o seu rendimento. Os parâmetros serão indicados com cursores.

Configuração do Carro - Os parâmetros serão indicados com cursores.

Telemetria - Este parâmetro mostra as Rotações do Motor, Mudanças, Velocidade, Aceleração, Travagem e Condução do teu carro nas voltas anteriores. Esta função permite-te analisar o teu rendimento e ver em que pode ser melhorado.

Classificações - Mostra-te a tua posição e tempo actuais.

Sistema - Consulta por favor a página 12 para detalhes.

** Quando saíres do ecrã Bastidores, começará a corrida.*

PRESSÃO

A Pressão é criada pelo ar que passa sobre as asas do carro. Isto provoca uma pressão sobre o carro na pista. Quanto maior for a PRESSÃO, mais ADERÊNCIA tem o carro.

DEMASIADA VIRAGEM/POUCA VIRAGEM

O equilíbrio das Asas Dianteira e Traseira tem um grande efeito no modo como o carro se comporta nas curvas. Se o ângulo da Asa Dianteira for maior do que o da Asa Traseira, é mais fácil o carro rodar (DEMASIADA VIRAGEM). Por outro lado, se o ângulo da Asa Traseira for maior do que o da Asa Dianteira, torna as curvas mais difíceis (POUCA VIRAGEM). Alguns carros têm tendência a virar demasiado ou de menos devido ao seu design.

Fuel (Combustível): Podes variar a quantidade de combustível que transportas. A quantidade de combustível afectará o número de voltas que podes conduzir, mas também afectará a tua capacidade de VELOCIDADE, ACELERAÇÃO, CURVAR e TRAVAR

Tyre (Pneus): Podem ser usados diferentes tipos de pneus para adaptação às diversas condições meteorológicas. DRY (Seco) é para uso em tempo seco e RAIN (Chuva) e HEAVY RAIN (Aguaceiros) são adequados pisos molhados. INTERMID (Intermédio) é usado durante Chuviscos ou em pisos com Muita Humidade. O SOFT (Liso) dá aderência máxima, mas tem pouca durabilidade. HARD (Duro) não dá tanta aderência, mas dura mais.

Nota: No modo de Campeonato, o tipo de DRY TYRE (PNEU SECO) é por vezes restringido.

Front Wing/Rear Wing (Asa Dianteira/Asa Traseira): O ângulo das asas pode ser fixado para regular a PRESSÃO. O ângulo das asas afectará a tua CONDUÇÃO e a tua TRAVAGEM, bem como a tua VELOCIDADE e ACELERAÇÃO.

Gear Ratio (Nível deEngrenagem): Podes regular a aceleração e a velocidade máxima do carro. Se baixares o nível, a velocidade máxima descerá, mas a aceleração melhorará. Este parâmetro é adequado a percursos em que se requer velocidades moderadas.

Suspension (Suspensão): Escolhe os diversos tipos de suspensão. Se a colocares em HARD (Dura), a ACELERAÇÃO, CONDUÇÃO e TRAVAGEM aumentam, mas os pneus rompem-se depressa.

Brake Sensibility (Sensibilidade do Travão): Regula a sensibilidade do travão.

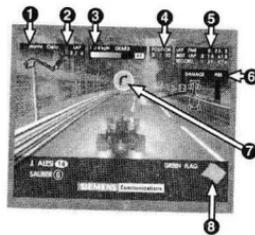
Brake Balance (Equilíbrio do Travão): Altera o nível de travagem das rodas dianteiras e traseiras.

Steering (Condução): Controla o ângulo para onde pode ser virado o volante. Quanto maior o ângulo que fixares, mais fácil será fazer curvas. Porém, a altas velocidades, o carro tenderá a resvalar facilmente nas curvas.

Transmission (Transmissão): Fixa a transmissão em AUTOMÁTICA ou MANUAL. AUTOMÁTICA é recomendada para condutores inexperientes, mas pode-se conseguir melhor comportamento com transmissão MANUAL. Quando em AUTOMÁTICA, a redução da velocidade coloca-te em inversão. Quando em MANUAL, a redução da velocidade, quando em primeira, coloca-te em inversão. Aumenta a velocidade para voltares à condução para a frente.

Settings (Parâmetros): **LOAD:** Carrega o parâmetro que gravaste do VM. **SAVE:** Grava o parâmetro que escolheste no VM.
DEFAULT: Configura automaticamente o carro num parâmetro recomendado.

INFORMAÇÃO NO ECRÃ

1. **Mapa do Percurso**
2. **Número da Volta Actual/Número Total de Voltas**
3. **Velocímetro**
   Posição de Mudança
   Tacómetro
   Tipo de Transmissão
   Luz de Limite de Rotações
4. **Classificação Actual/Número de Carros Participantes na Corrida**
5. **Tempo da Volta**
   Melhor Volta do Jogador
   Tempo Total
6. **Ícone de Danos no Carro**
   Medidor de Combustível
7. **Sinais de Seta (O nome das curvas)**
8. **Bandeiras**

ÍCONE DE DANOS NO CARRO

A cor do ícone muda de Branco para Amarelo e depois para Vermelho com o aumento dos danos no carro.

Asas Danificadas: Quando o ícone ficar Vermelho, a PRESSÃO diminui.

Danos no Motor: Quando o ícone ficar Vermelho, o carro perde potência de motor.

Combustível que Resta: Quando o ícone ficar Vermelho, podes ter de te retirar da corrida.

Desgaste de Pneus: Quando o ícone ficar Vermelho, o carro perde tracção e velocidade. Os pneus podem desprender-se.

Suspensão Danificada: Quando o ícone ficar Vermelho, o controlo e a estabilidade do carro diminuem.

MEDIDOR DE COMBUSTÍVEL

Quando o ícone ficar Vermelho, podes ter de te retirar da corrida.

BANDEIRAS

Bandeira Axadrezada: É mostrada para indicar o fim do Treino/Corrida.

Bandeira Preta: É mostrada para indicar que o piloto é desqualificado da corrida.

Bandeira Preta e Branca: Dada por comportamento anti-desportivo, violação das regras, como por exemplo, ignorar a bandeira amarela, cortar em atalhos, guiar na direcção errada, etc. Se um piloto repetir essa falta, será desqualificado.

Bandeira Amarela: É mostrada para indicar que houve um acidente na pista. Enquanto for mostrada esta bandeira, não podes ultrapassar outros carros.

Bandeira Verde: É mostrada para indicar que a pista está novamente limpa.

SINAIS DE SETA

O que é o Sinal de Seta?

Os sinais de seta informam o condutor da direcção e rigor das curvas, bem como o nome da curva.

Curva Fácil - Curva ligeira. Podes desfazer a curva com bastante facilidade rodando apenas o volante sem reduzir a velocidade.

Curva Difícil - Uma curva quase de 90 graus. Requer travagem a fundo.

Gancho - Terás de virar o volante virtualmente 180 graus para desfazer esta curva muito apertada.

Chicane - Curva muito rigorosa em S.

ALTERAR VISTAS DA CÂMARA

Podes alterar as vistas da câmara durante o jogo premindo o Botão Y.

Vista TRASEIRA

Vista TRASEIRA MUITO AFASTADA

Vista de FRENTE

Vista do HABITÁCULO (por defeito)

Vista A BORDO

AJUSTES DURANTE A CORRIDA

PAUSA DO JOGO

Prime o Botão START durante o jogo para ele ser interrompido temporariamente para permitir que faças as seguintes escolhas:

Continue Race - Para continuar a Corrida

Display Options - Altera o visor do ecrã durante o jogo. Também pode ser regulado através de OPÇÕES DE SISTEMA.

Sound Options - Regula o Som e a Música durante a corrida. Também pode ser regulado através de OPÇÕES DE SISTEMA.

Paddock - Regressa ao ecrã BASTIDORES durante o jogo.

Restart - Recomeça a mesma corrida desde o início.

Retire from Race - Abandona a corrida e avança para o ecrã de RESULTADOS DA CORRIDA.

Conforme o modo que estás a jogar, alguns nomes dos itens podem ser diferentes e alguns itens podem não estar disponíveis para selecção.

PARAGEM NAS BOXES

Durante a corrida, podes fazer paragens nas boxes para reabasteceres-te de combustível e mudar de pneus e asas e suspensão reparadas (ver abaixo)

Tyre - Escolhe entre Seco / Intermédio / Chuva / Aguaceiros / *Manter (* se não quiseres mudar os pneus)

Fuel - Determina a quantidade de combustível a meter no carro

Front/Rear Wing - Escolhe aqui o ajuste do ângulo das asas.

Done - Escolhe esta opção quando estiveres pronto para sair da box.

Tempo nas Boxes

Quanto mais reajustes forem necessários fazer no teu carro, mais tempo precioso terás de gastar nas boxes. A velocidade a que a manutenção é feita varia conforme a equipa (pessoal da box) que tenhas escolhido. Para o NÍVEL INEXPERIENTE, os danos sofridos no motor, asas, suspensão e embraiagem durante a corrida são reparados automaticamente nas boxes.

DEPOIS DA CORRIDA

FIM DA CORRIDA

Quando acabares a corrida, podes confirmar o resultado e ver uma repetição da corrida.

Palyback Lap - Repete a última volta da corrida.

Save Replay - Grava os dados da repetição na VM (se inserida). Pode ser repetido no MENU DE FICHEIRO do MODO DE SELECÇÃO.

Save Ghost Car - Grava a tua melhor volta como CARRO FANTASMA (só no MODO DE CORRIDA SIMPLES)

Race Results - Mostra os resultados da corrida, Classificação e Pontos do Piloto. Prime para CIMA e para BAIXO no Botão Direccional para escolher o Tempo da Volta, Pontos do Piloto, Classificação e Pontos Atribuídos.

Try Again - Reinicia a mesma corrida desde o início.

Change Options - Permite-te alterar as tuas opções antes de correres de novo (só depois de MODO DE CORRIDA DE DESAFIO)

Continue GP - Acciona o ecrã de SELECÇÃO DE SESSÕES (só depois do Modo Campeonato).

Retry Week - Reinicia o mesmo Grande Prémio do início (só depois do MODO CAMPEONATO)

Quit To Menu - Termina o modo actual para voltar ao ecrã inicial de MODO DE SELECÇÃO.

** Conforme o modo, alguns nomes de itens podem ser diferentes e alguns itens não estarão disponíveis para selecção.*

Repetição

As Repetições podem ser vistas dos seguintes pontos de vista diferentes:

Vista DE FRENTE • Vista do HABITÁCULO • Vista de CÂMARA A BORDO • Vista TRASEIRA BAIXA • Vista TRASEIRA ALTA
Vista de ASA TRASEIRA • Vista do PONTÃO LATERAL • Vista da SUSPENSÃO DIANTEIRA • Vista da CÂMARA DE TV

COMANDOS DE VISTA DA CÂMARA

Comando Dreamcast
Botão START - Pausa
Botão Analógico - Escolher Carro
Botão A - ————
Botão B - Mudar para Vista de Câmara Traseira
Botão X - ————
Botão Y - Mudar Vistas de Câmara
Gatilho D - Focar de Perto (só para vistas de câmara TV)
Gatilho E - Focar ao longe (só para vistas de Câmara TV)

Race Controller
Botão START - Pausa
Volante - Escolher Carro
Botão + (Mais) - ————
Botão – (Menos) - Mudar para Vista de Câmara Traseira
Botão X - ————
Botão Y - Mudar Vistas de Câmara
Gatilho D - Focar de Perto (só para vistas de câmara de TV)
Gatilho E - Focar de longe (só para vistas de câmara de TV)

GRAVAR REPETIÇÃO

Se escolheres SAVE REPLAY no fim do ecrã da corrida, podes gravar a repetição. Os dados gravados podem ser vistos do MENU DE FICHEIRO.

2. MODO DE JOGO

MODO DE CORRIDA ÚNICA

Tomarás parte numa Corrida Única à tua escolha do Grande Prémio de F1 1998.

MODO CAMPEONATO

O programa de corridas é baseado nas regras actuais da F1. Começa com o TREINO DO PERCURSO e avança para a CORRIDA DE QUALIFICAÇÃO e, por fim, para a CORRIDA DE CAMPEONATO a competir para seres campeão do mundo. Se a opção Momentos 98 estiver ligada (ON), os momentos reais de 1998, como por exemplo, as sessões de qualificação dos pilotos, recordes de desistências, paragens nas boxes e avarias de motor serão repetidos.

(Isto só se aplica a corridas de 6 ou mais voltas)

REGRAS DO GRANDE PRÉMIO

REGRA DOS 107%

Quando escolheres PERITO no NÍVEL DE HABILIDADE, e o resultado do teu tempo de qualificação durante os preliminares for de 107% ou mais do que o do piloto em primeiro, não te qualificarás para a corrida. * Podes alterar este parâmetro na OPÇÃO DA CORRIDA, REGRA DOS 107%. Se estiver ligada (ON), a Regra dos 107% estará em vigor.

USO LIMITADO DE PNEUS SECOS

No MODO CAMPEONATO, deves escolher o tipo de PNEUS antes de começares a QUALIFICAÇÃO e sessões seguintes. Quando tiveres escolhido PNEUS SECOS, deves usar o mesmo tipo de pneu para o AQUECIMENTO e para a SESSÃO FINAL. A escolha de pneus é feita por ti. Escolhendo um PNEU LISO permite-te estabelecer um bom tempo de qualificação e se considerares o tempo que vais perder nas paragens, deves escolher o PNEU DURO. Pensa bem nas estratégias de longo prazo neste ponto.

MODO DE INICIAR CAMPEONATO

Se quiseres começar o jogo do início, escolhe NEW e depois escolhe a EQUIPA, o PILOTO e as OPÇÕES da corrida. Se quiseres jogar um jogo que já tenhas gravado, escolhe LOAD GAME FROM VM e escolhe o ficheiro para onde gravaste os dados do jogo.

SELECÇÃO DE SESSÕES

A corrida avança segundo as seguintes sessões. Podes saltar uma ou mais sessões para progredir directamente para a FINAL, mas na SESSÃO FINAL, serás o último da grelha.

** Se escolheres PERITO no NÍVEL DE HABILIDADE, não podes evitar a QUALIFICAÇÃO e sessões seguintes.*

SESSÃO DE INÍCIO: Esta iniciará a sessão em que estás actualmente.

EVITAR SESSÃO: Escolhendo SKIP SESSION, podes contornar uma das sessões seguintes do GP actual:

SESSÃO DE TREINOS DE SEXTA FEIRA/SÁBADO: Para veres o teu tempo, escolhe STANDINGS em BASTIDORES

SESSÃO DE QUALIFICAÇÃO: Conforme os resultados desta sessão, a tua posição na grelha será atribuída para a SESSÃO FINAL. Não podes conduzir mais do que 12 voltas. O piloto mais rápido toma a posição da frente na SESSÃO FINAL. Podes obter informações sobre a tua posição actual e tempo, bem como de todos os pilotos, escolhendo STANDINGS no menu BASTIDORES. Escolhendo ACCELERATED com o Botão A em Classificações Actuais, a corrida ficará acelerada. Se não, demorará uma hora para que todos os pilotos terminarem.

CORRIDA DE AQUECIMENTO: A última sessão de treinos antes da SESSÃO FINAL. Para veres o teu tempo, escolhe STANDINGS em BASTIDORES.

SESSÃO FINAL: O total das 16 corridas a completar. Os pontos do piloto serão atribuídos com base na pontuação de cada corrida. O piloto que obtenha a pontuação geral mais alta será o campeão.

EVITAR GRANDE PRÉMIO: Podes escolher Skip Grand Prix para evitar o Grande Prémio actual.

GRAVAR JOGO: Podes gravar os teus dados em cada sessão escolhendo SAVE GAME

CORRIDA SIMPLES

Usa este modo para praticar e melhorar as técnicas de condução. És o único piloto em todo os circuito. Também podes ter um treino mais eficaz competindo com um CARRO FANTASMA.

O que é o CARRO FANTASMA?

O CARRO FANTASMA é uma réplica do carro que tem o teu melhor tempo de volta ou a melhor volta carregada. No MODO MELHOR VOLTA, ao venceres o FANTASMA, os carros fantasma seguintes repetirão a volta que efectuastes.

** Para configurar o CARRO FANTASMA, escolhe BEST LAP ou LOAD em SELECÇÃO DE CARRO FANTASMA no ecrã de OPÇÃO DE CORRIDA.*

BEST LAP: Mostra o fantasma que tem a tua MELHOR VOLTA.

LOAD: Mostra o CARRO FANTASMA gravado na VM. Precisará de ser carregada primeiro escolhendo FILE MENU no ecrã ESCOLHER MODO.

NONE: Escolhe esta opção se não quiseres competir com o CARRO FANTASMA.

Gravar dados do CARRO FANTASMA

Ao melhorar a tua melhor volta, a melhor volta do CARRO FANTASMA é renovada automaticamente – só está disponível no MODO MELHOR VOLTA. Quando tiveres completado pelo menos uma volta, a opção SAVE GHOST ficará disponível no ecrã de RESULTADO DA CORRIDA. Se for escolhido SAVE GHOST CAR, podes gravar os dados do novo CARRO FANTASMA.

CORRIDA DE DESAFIO

Este modo permite que dois jogadores compitam entre si. Escolhe o piloto da equipa e o percurso e regula os parâmetros de cada jogador no ecrã BASTIDORES. Quando isto estiver feito, estás pronto para iniciar o jogo. Para alterar o ECRÃ DIVIDIDO, ver OPÇÕES DE VISOR em baixo.

** Também podes fixar CATCH UP no ecrã de OPÇÃO DE CORRIDA. Se estiver ligado (ON), o jogador que vai atrás terá o seu rendimento melhorado para permitir uma corrida mais renhida e competitiva.*

3. OPÇÕES DE SISTEMA

Podes fazer mais ajustes para adaptar o sistema no menu de OPÇÕES DE SISTEMA. Este menu aparecerá quando escolheres SYSTEM no ecrã de SELECÇÃO DE MODO.

OPÇÕES DE VISOR

Regula/altera itens de ecrã ou os seus valores no jogo.

Speed Type (Tipo de Velocidade) - Escolhe entre MP/H (milhas por hora) e KM/H (quilómetros por hora) no indicador do velocímetro.

Racing Line (Linha da Corrida) - Se estiver ligada (ON), a linha de corrida ideal que indicar a rota mais rápida do circuito (RACING LINE) aparecerá na pista.

Arrow Sign (Sinal de Seta) - Se estiver ligado (ON), o SINAL DE SETA é mostrado.

Subtitle (Subtítulo) - Se estiver ligado (ON), os subtítulos aparecerão de vez em quando.

Camera Mode (Modo de Câmara) - Escolhe entre câmara Rígida/fixa (baixa inércia) – tenta sempre ver ao comprimento do carro – e uma vista mais Dinâmica (alta inércia), que está menos rigidamente ligada ao carro, movendo-se ao desfazer curvas e subindo/descendo lombas, para dar uma melhor sensação de conduzir o carro na pista...

Over Lays (Indicadores) - Se estiver ligado (ON), o Mapa do Percurso, Conta – Rotações e a Informação da Corrida são mostrados (Volta/Posição/Tempo da Volta/Melhor Volta/Recorde)

Brightness (Luminosidade) - Regula o brilho do ecrã.

Screen Split (Divisão do Ecrã) - Podes escolher dividir o ecrã na horizontal ou na vertical durante a CORRIDA DE DESAFIO.

OPÇÕES DE SOM

Regula os efeitos sonoros do jogo

MUSIC SELECTION - Escolhe ouvir as diversas melodias do jogo, premindo o Botão Analógico ou o Botão Direccional

FX SELECTION - Podes ouvir os efeitos sonoros do jogo. Prime o Botão Analógico ou o Botão Direccional ESQUERDO/DIREITO para escolher o som e prime o Botão A para accionar.

MUSIC VOLUME - Regula o volume da música.

CAR FX VOLUME - Regula o volume dos Efeitos Sonoros do teu carro.

AMBIENT VOLUME - Regula o volume dos Efeitos Sonoros da assistência, etc.

PIT RADIO VOLUME - Regula o volume do Rádio da Box.

STEREO MODE - Podes escolher entre ETÉREO e MONO.

OPÇÕES DO COMANDO

Altera os parâmetros dos BOTÕES DO COMANDO. Prime o Botão Analógico ou o Botão Direccional para CIMA/ para BAIXO para destacar o item e prime o Botão A para escolher.